

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Vanda Veingerl

Spletne igre kot sredstvo sproščanja notranje napetosti

Diplomsko delo

Ljubljana, 2015

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Vanda Veingerl

Mentor: red. prof. dr. Mitja Velikonja

Spletne igre kot sredstvo sproščanja notranje napetosti

Diplomsko delo

Ljubljana, 2015

Na tem mestu bi se rada iskreno zahvalila svoji družini za izkazano podporo in zaupanje v času študija, posebna zahvala pa gre mojemu mentorju red. prof. dr. Mitju Velikonji za vso pomoč in spodbudo, ki mi jo je nudil pri pisanju tega diplomskega dela.

Spletne igre kot sredstvo sproščanja notranje napetosti

Internet je postal nepogrešljiv del človeškega vsakdana, saj omogoča zadovoljevanje različnih potreb. Družbeni razvoj je prinesel še več stresa v človeško življenje in tako povzročil, da je vedno več povpraševanja po različnih načinih sproščanja notranje napetosti. Dandanes si veliko ljudi pri tem pomaga z internetom in računalniškimi igrami. Igranje računalniških spletnih iger je v zadnjih desetih letih v družbi postalo precej popularno in dobilo pomembno vlogo v svetovni industriji. Huizinga trdi, da je igra ena najzgodnejših oblik človeškega delovanja in predstavlja osnovo za razvoj kulture. Način igranja (vlog) je odraz človekovega razumevanja sveta okrog sebe in svoje vloge v njem. Ljudje igramo različne vrste iger in vsaka ima svoje značilnosti ter razloge, zakaj jo igramo. Med pomembnejše razloge dandanes spada sproščanje notranje napetosti in ustvarjanje nove identitete. Igranje računalniških iger je postalo razširjen način odklopa od vsakdanjih skrbi. Zaradi konformne kritike in legitimne oblike upora proti družbenemu sistemu predstavljajo tako imenovani 'gamerji' sodobno obliko subkulture. V tem diplomskem delu bom raziskovala psihološke učinke različnih spletnih iger na človeško psiho in predstavila 'gamerstvo' kot novo subkulturo. Pri tem bom še posebej pozorna na vprašanje posameznikove identitete in seksizma v igrah.

Ključne besede: internet, računalniške igre, notranja napetost, identiteta, subkultura.

Web games as a way to release internal stresses

Internet has become an indispensable part of human lives, as it can satisfy different types of human needs. Social development brought more stress in human lives, which is why people seek for new ways to release their internal stresses. Nowadays many people help themselves with internet and computer games. Playing computer web games has become quite popular in last ten years and plays an important role in world's industry. Play is one of the earliest ways of people's organization and culture. Play is a way people understand the world around them and their role in it. Human play different types of games and every game has it's own characteristics and reasons to be played. One of the important reasons to play games nowadays is to loosen internal stresses and creating new identity. Gaming has become common way to escape from everyday problems. Because of the conformist critic and legit type of rebel against social system gamers represent a modern type of subculture. In this work I am going to research psychological effects of web games on human and will represent gaming as a new subculture. I will pay a special attention to the question of identity and sexism in games.

Key words: internet, computer games, internal stresses, identity, subculture.

KAZALO VSEBINE

1 Uvod	6
2 Sestava igre in tip igralca	8
2.1 DEFINICIJA in VLOGA IGRE V DRUŽBI	8
2.2 ZNAČILNOSTI in LASTNOSTI IGER	11
2.3 KLASIFIKACIJA RAČUNALNIŠKIH IGER	12
2.3.1 KLASIFIKACIJA GLEDE NA NAČIN IGRANJA	12
2.3.2 ŽANRI RAČUNALNIŠKIH IGER	12
3 Psihološki učinki spletnih iger	13
3.1 VZROKI MOŽNE OBSEDENOSTI S SPLETNIMI IGRAMI	13
3.2 RAZVOJ TEHNOLOGIJE in VPRAŠANJE IZGUBLJENE IDENTITETE	17
3.3 VPRAŠANJE SPOLA in PROBLEMATIKA SEKSIZMA	18
4 Igranje internetnih iger kot 'nova' subkultura	20
5 Analiza opravljenih anket	22
5.1 ZASTAVLJENE HIPOTEZE	22
5.2 REZULTATI ANKETE	23
5.3 PRIMERJAVA REZULTATOV	25
6 Sklep	29
7 Seznam opomb	33
8 Literatura	33
Priloga A	37

1 Uvod

Internet je postal nepogrešljiv del vsakdanjika večine ljudi v modernem svetu, saj ne služi samo kot sredstvo pridobivanja informacij, temveč je pridobil veliko pomembnejšo vlogo. Poleg že omenjene funkcije je postal tudi način, kako lahko posameznik pobegne iz socialnega okolja v svoj notranji svet, kjer se odmakne od t. i. družbene realnosti¹ in se skrije tudi pred samim sabo. V današnji postkapitalistični informacijski družbi je postal posameznik kot eden od sestavnih členov družbe nepomemben, hkrati pa so mu naložena številna bremena, obveznosti, informacije o tem, kakšen naj bo, da bo najboljši (oziroma najboljši v očeh predstavnikov družbene oblasti), ves čas je izpostavljen nenehnim ocenjevanjem, kritikam, pravilom itd. Zaradi vse več socialnih vlog in s tem povezanimi vedenjskimi vzorci, ki jih mora današnji posameznik prevzemati in znati usklajevati, potrebuje vsakdo način, kako sprostiti napetost, ki se zaradi številnih bremen, neosebnih odnosov in (pre)hitrega družbenega tempa v njem ustvari. Obstajajo različni načini, vse več ljudi pa si pomaga z internetom in računalniškimi spletnimi igrami. Razvoj računalniške tehnologije je povzročil množično proizvodnjo računalniških iger, ki so narejene za zadovoljevanje potreb različnih tipov ljudi. S pomočjo spleta se ljudje povezujejo in si preko igranja računalniških spletnih iger ustvarjajo nove identitete.

V tej diplomski nalogi bom raziskovala uporabo interneta s psihološkega in kulturološkega vidika, kako le-ta vpliva na posameznika. Na začetku sem omenila funkcijo interneta kot sredstvo eskapizma, kar je osrednja tema naloge. Glavna hipoteza, ki jo zagovarjam, je, da so spletne igre eno od sredstev sproščanja notranje napetosti. Pri tem sem oblikovala še več podhipotez, ki jih bom skozi to delo raziskovala in v zaključnem delu potrdila ali ovrgla. Poskušala bom razložiti, kako posamezniki, ki igrajo internetne igrice, variirajo od tistih, ki jih igrajo občasno zgolj za sprostitev, do tistih, ki živijo za internetne igrice ali v njih. Pri tem bom raziskovala sam pomen pojma računalniških iger, njihovo zgradbo, razvoj in različne vrste, žanre in oblike. Prvi del tega diplomskega dela bo torej predvsem tehnična predstavitev računalniških iger, njihove zgradbe in značilnosti računalniških iger na splošno. V drugem delu naloge se bom osredotočila na psihološke učinke interneta in spletnih iger. Izpostavila bom problem obsedenosti z igranjem in vzroke, ki vodijo v to obsedenost, ter jo povezala s širšim družbenim problemom, tj. izgubljeno identiteto v sodobni družbi. Pri tem bom izpostavila tudi vprašanje spola in seksizma v spletnih igrah. V končnih poglavjih se bom

osredotočila na kulturološki vidik internetnih igrice, kjer bom opisovala subkulturne značilnosti spletnega igralništva, ki vključujejo posebno simbolno mrežo, norme, pravila, vedenjske vzorce in poiskala funkcionalni vidik fenomena internetnih igrice. Zaključila bom z rezultati raziskav in lastnim mnenjem.

Kot raziskovalno metodo sem uporabila anketne vprašalnike, s katerimi sem želela pridobiti globlji pogled v demografsko strukturo gamerske skupnosti v Sloveniji in direktne odgovore uporabnikov na vprašanja o razlogih igranja video iger. Teoretično znanje sem pridobila z analizo sekundarnih virov, ki obravnavajo podobno tematiko in bodo služili za argumentacijo lastnih hipotez. Pri tem sem se naslonila predvsem na teorije igre nizozemskega psihologa Johana Huizinge in francoskega sociologa Rogerja Cailloisa, ki je nadgradil njegovo delo, pri raziskovanju psiholoških učinkov iger in definiranju stanja obsedenosti pa sem se osredotočila na dela kanadske psihologinje Kimberly S. Young in na raziskave ameriškega psihologa Josepha Hilgarda. Za potrjevanje lastnih hipotez o eskapizmu v igrah pa sem uporabila tudi dela Alexandra Shutza in Jesperja Juula. V tem diplomskem delu sem poleg psiholoških učinkov iger raziskovala tudi pojav seksizma, kjer sem se naslonila na raziskave hrvaške znanstvenice Maje Mikula, ki se je ukvarjala z raziskovanjem seksističnih podob igrskih likov, in na teorijo hegemonije v sodobni družbi avstralske sociologinje Raewyn Connell. Kot kulturologinjo so me zanimale tudi subkulturne značilnosti igranja spletnih iger, pri čemer sem izhajala iz teorij kulture in značilnosti subkultur F. R. Leavisa in Johna Fiskeja, pomagala pa sem si tudi z deli Petra Stankovića.

S pomočjo izbranih del in teorij sem oblikovala anketni vprašalnik, ki sem ga uporabila za raziskovanje psiholoških učinkov in subkulturnih značilnosti spletnih iger v praksi. Raziskovanje s pomočjo anketnega vprašalnika je bilo izvedeno letošnjega avgusta in je potekalo od 8. 8. 2015 do 14. 8. 2015 med slovensko populacijo. Vprašalnik je vseboval 29 vprašanj polodprtega tipa in je potekal preko spleta. Vzorec anketirancev je bil naključen in anonimen, sestavljen iz oseb obeh spolov (moški in ženske), različnih starosti in izobrazbe. Namen vprašalnika je bil izvedeti, kolikšna je razširjenost računalniških spletnih iger v Sloveniji, katere družbene skupine so najbolj dovzetne za njihove učinke in kakšni so razlogi za igranje spletnih iger. V prvem delu tega diplomskega dela sem navedla že obstoječe podatke in teorije o psiholoških učinkih računalniških iger, ki so mi služili kot izhodišče pri oblikovanju vprašalnika. Pridobljeni podatki so bili obravnavani v skladu z navedenimi teorijami in so interpretirani v končnem delu tega diplomskega dela.

Cilj in namen diplomskega dela je podrobneje raziskati psihološke učinke računalniških spletnih iger na uporabnike v Sloveniji in s tem razrešiti mnoge dileme o dobrih ali slabih učinkih računalniških iger. Med drugim je namen raziskati subkulturne značilnosti sodobnega gamerstva in ugotoviti, kolikšen je delež seksizma v gamerski subkulturi. Pridobljeni podatki in iz njih izpeljani zaključki v tem diplomskem delu veljajo izključno za sodobno slovensko populacijo.

HIPOTEZE:

- 1 Spletne igre pomagajo pri sproščanju notranje napetosti.
 - 1.1 Igranje spletnih iger lahko preraste v obsedenost.
 - 1.2 Spletne igre pomagajo ljudem pri iskanju in izgradnji identitete.
 - 1.3 V spletnem igralništvu je še zmeraj prisoten seksizem.
- 2 Spletno igralništvo je postalo (nova) subkultura.

2 Sestava igre in tip igralca

2.1 DEFINICIJA IN VLOGA IGRE V DRUŽBI

V današnji moderni družbi skorajda ni človeka, ki ne bi vsaj enkrat v življenju igral internetnih/spletnih iger. Tudi kakšne kratke reklamne igre, kot so npr. na googlovem brskalniku 'ujemi hrošča', so spletne igre. Internet je povsod okrog nas, od nas samih pa je odvisno, koliko ga uporabljamo in dovolimo, da oblikuje naše življenje. V tem diplomskem delu se bom ukvarjala z vprašanjem odvisnosti od spletnih iger in njihovimi psihološkimi učinki na igralce.

Če začnem s čisto osnovnim vprašanjem – kaj je igra? Ena najzgodnejših in največkrat citiranih definicij igre prihaja od Johana Huizinge, ki pravi, da je igra »... prostovoljna aktivnost ali zaposlitev, omejena z določenimi omejitvami časa in prostora izvajanja, z določenimi pravili, ki so prostovoljno sprejeta, vendar obvezujoča, ter ima namen sama po

sebi. Običajno proizvaja občutke veselja, užitka in določenega pritiska, obenem pa daje občutek, da je drugačna od običajnega življenja» (Huizinga v Dovey in Kennedy 2006). Glede na Wikipedijo je to »... razvedrilna dejavnost, ki vključuje enega ali več igralcev in je določena:

- s ciljem, ki ga želijo igralci doseči;
- z množico pravil, ki opredelijo, kako igralci igrajo.

Igre vključujejo enega igralca, pogosteje pa pomenijo tekmovanje med dvema ali več igralci» (Wikipedija 2014b, 12. april). Spletne igre ustrezajo obema definicijama – imajo določena pravila, nudijo notranje zadovoljstvo in hkrati lahko izbiramo, ali želimo igrati sami ali s soigralci oziroma nasprotniki. Popularnost internetnih iger je povezana z osnovno matrico, ki se pojavlja v vseh igrah. Nastal je nek problem in ti si tam zato, da ga rešiš. Ni pomembno, kakšen je problem. Ti imaš določen cilj, ki ga moraš doseči, pri tem pa si lahko izbereš nek lik. Težavnost igre in pestrost izbora likov je običajno odvisna od dovršenosti igre. »Gibanje, ki ga lahko imenujemo igra, nima cilja, ki bi ga pripeljal do konca, temveč se konstantno ponavlja. Gibanje naprej in nazaj je očitno tako centralna definicija igre, da niti ni tako pomembno, kdo ali kaj izvaja to gibanje« (Gadamer v Dovey in Kennedy 2006, 19).

Obstajajo pa tudi veliko bolj zahtevne igre, ki so namenjene zahtevnejšim uporabnikom. To so posamezniki, ki so že šli preko osnovnih faz igranja, preko vseh vrst iger in potrebujejo nekaj zahtevnejšega, boljšega. Ti posamezniki ne iščejo zgolj sprostitev, temveč so igre ponotranjili kot sestavni del svojega vsakdanjika. Postali so odvisni od igranja iger. Ta odvisnost se je razvila iz potrebe po pobegu iz realnosti oziroma iz potrebe po sprostitvi možganov, ki so bili preobremenjeni z informacijami, obveznostmi in dogodki, ki so se zgodili čez dan. Johan Huizinga in Roger Caillois sta dva znanstvenika, ki sta se ukvarjala s proučevanjem vloge igre v družbenem življenju ter odnosa med igro in kulturo. Oba sta raziskovala izvirne korenine igre in pojma igranja v družbi z metodo modernističnega historicizma. Njuno delo je pomembno, saj sta pripomogla k temu, da se je ideja igre in igranja detrivlizirala in ne samo to, poskrbela sta, da je ideja igre in igranja dobila centralno pozicijo v razumevanju človeškega vedenja in kulture. Družbeno življenje je obdarjeno s suprabioološkimi formami v obliki igre, kar še povečuje njihovo vrednost. Skozi način igranja se izraža družbena interpretacija življenja in sveta okrog sebe. S tem ne mislimo, da se je igra

spremenila v kulturo, temveč da je kultura v svojih najzgodnejših obdobjih imela obliko igre, trdi Huizinga. Torej, da se je kultura razvila iz družbeno legitimnega načina igranja (Dovey in Kennedy 2006). Par let kasneje je Roger Caillois skritiziral Huizingovo delo ter predstavil pogoje, ki služijo kot indikatorji za ocenjevanje, kako igra funkcionira v kulturi, in obenem definirajo različne tipe igrskih formacij:

- Agon – predstavlja tekmovalno igro, ki zahteva določene sposobnosti in trening. V to kategorijo spadajo vse igre, v katerih tekmuje proti drugim posameznikom ali skupinam, kot so npr. prvoosebne streljačine. Agonistične igre so tiste, kjer sta zmaga ali poraz jasna.
- Alea – igre na srečo (npr. kockanje, ruleta, loterija ...). Za veliko športnih simulacij v računalniških igrah bi lahko rekli, da imajo aleatorske kvalitete. Pri teh igrah ima pomembno vlogo naključje.
- Mimikrije – igre, v katerih se moramo pretvarjati, simulirati ali igrati določeno vlogo.
- Ilinx (vertigo) – igre, ki povzročijo občutek vrtoglavice in zmedenosti, kot je na primer vrtenje na vrtiljaku ali celo igre z alkoholom. Nekateri vizualno vznemirljivi trenutki in prostorska raziskovanja nam ponujajo izkustvo ilinx tipa užitka. Tudi igre, ki zahtevajo večjo fizično akcijo, telesno koordinacijo ali hitrost (npr. plesne igre), spadajo v to kategorijo iger.

Ta kategorizacija iger je bila splošno sprejeta za označevanje tipov računalniških iger, vendar meje niso stoodstotno določene, tako da lahko igre vsebujejo značilnosti različnih tipov.

Caillois je tudi kategoriziral dva različna načina igranja – igranje po pravilih ali improvizacija:

- Ludus – igre, ki imajo določena pravila. Najosnovnejši primer je šah. Za te igre velja, da sta zmaga in poraz kristalno jasna ter da je vsota iger nična.
- Paidia – spontana improvizirana igra, ki ima odprt konec ali nima konca in je pogosto označena kot 'prava kreativna' igra – aktivna, burna in bogata. Najbolj osnovne take igre so Civilizations, Age of Empires in Simsi, kjer ni zmag ali porazov ter se lahko igrajo v nedogled (Dovey in Kennedy 2006). Sodobne igre vsebujejo kombinacijo obojega, saj je za igralce zanimivo, da lahko eksperimentirajo z različnimi avtomobili, videzi, zapleti itd.

2.2 ZNAČILNOSTI IN LASTNOSTI IGER

Cailloisov strukturalistični pristop k poimenovanju osnovnih značilnosti iger in igranja je postal dominanten pristop tudi pri razumevanju, kaj računalniške igre sploh so. V iskanju 'srčike igralništva'² (Juul v Dovey in Kennedy 2006) so teoretiki preučevali različne nianse in oblike iger – nenazadnje je nujno, da poznamo svoj objekt proučevanja. Številni znanstveniki so s proučevanjem prišli do pomembnih odkritij za takrat formalistično razumevanje računalniških iger kot kulturne forme (Dovey in Kennedy 2006). Jesper Juul, eden izmed pomembnejših znanstvenikov na področju gamerstva, je naredil natančno študijo o lastnostih iger. Vse igre vsebujejo šest glavnih značilnosti:

- pravila,
- variabilne, merljive rezultate,
- rezultate, ki imajo določeno vrednost in pomen,
- igralčev trud,
- igralčevo navezanost/obvezanost na rezultat,
- prenosljive posledice.

To so osnovne značilnosti oziroma pravila, po katerih so igre zgrajene. Ta model zgradbe računalniških iger ne pomeni, da so vse igre enake, ravno nasprotno – teh šest značilnosti je tisto, po čemer se igre med seboj razlikujejo. Pravila, ki veljajo v igrah, običajno od igralca zahtevajo določen preferiran način igranja igre, na primer naloge, da pridobiš več točk kot druga ekipa, da premagaš določene sovražnike, da prispeš do določene destinacije itd. Določena stanja, ki predstavljajo zmago, so tudi pravila. Prav ta pravila, po katerih igra deluje, definirajo računalniške igre kot kulturne forme, saj omogočajo prenos iger iz enega medija (npr. računalnik) na drugega (npr. človek). Okoliščine znotraj teh pravil se skozi igro spreminjajo, in to zaradi nematerialnih snovi znotraj igre, ki omogočajo *izračunavanje* pravil, določajo gibanje, akcije in naloge. To izračunavanje je seveda posledica človeškega delovanja pri sestavljanju igre (Juul v Dovey in Kennedy 2006). Prav zato so računalniške igre tako priljubljene, saj so računalniki mediji, ki lahko izvajajo dejanja in naloge, ki so značilne za človeška bitja, vendar niso subjektivne, in obenem lahko sproti izračunavajo rezultat oziroma stanje igre, tako da igralci takoj dobijo vse potrebne informacije.

2.3 KLASIFIKACIJA RAČUNALNIŠKIH IGER

Obstajajo različne delitve oziroma klasifikacije računalniških iger. Delijo se glede na način igranja in glede na obliko. V tem poglavju bom opisala obe delitvi, kar nam bo v pomoč pri nadaljnjem razumevanju psiholoških učinkov računalniških iger.

2.3.1 KLASIFIKACIJA GLEDE NA NAČIN IGRANJA

Računalniške igre in videoigre se lahko igrajo na več načinov. Pomemben razločevalni dejavnik je že, ali so odvisne od interneta ali ne. V tej diplomski nalogi se bomo osredotočili predvsem na igre, ki se igrajo preko interneta, vendar pridobljeni podatki veljajo tudi za igre, ki niso odvisne od interneta. Najbolj osnovna delitev je delitev glede na število igralcev. Ločimo igre, kjer je ob določenem času vpleten le en igralec, to so tako imenovane *singleplayer games (SP)*, in igre, kjer lahko istočasno igra več igralcev, to so *multiplayer games (MP)*. Singleplayer igre ali solo način je način, kjer igralec sam igra neko igro brez vpletenosti drugih igralcev, njegov nasprotnik pa je sam računalniški sistem. Tak način je najbolj osnoven in se imenuje tudi puščavniški način (Stariha 2006).

Multiplayer način ali LAN-način se je razvil skoraj istočasno kot solo način in pomeni hkratno igranje večih igralcev. LAN (*local area network*) se imenuje način igranja, ko se s kabli poveže več računalnikov in se igro igra skupaj. Običajno gre za manjšo skupino prijateljev, ki se poznajo zaradi igranja enakih iger in lahko igrajo proti računalniku ali (bolj pogosto) proti resničnim nasprotnikom. Tak način omogoča druženje in sproščanje obenem ter predstavlja nov način socializiranja, česar pa se bom lotila v drugem delu tega diplomskega dela.

2.3.2 ŽANRI RAČUNALNIŠKIH IGER

Kot vse druge razvedrilne dejavnosti se tudi računalniške igre delijo na žanre. Pri razvrstitvi iger se pogosto pojavi problem, kam uvrstiti igro, saj pogosto vsebuje elemente različnih žanrov. Pri tem si pomagamo z natančnim pregledovanjem značilnosti igre in njenim videzom. Današnji žanri iger so precej podobni tistim izpred dvajsetih let, obstaja pa tudi par novih. Načeloma pa se žanri delijo na glavne žanre, splošne žanre in izpodrinjene žanre.

Med glavne žanre (*major genres*) uvrščamo tiste igre, ki so komercialno najuspešnejše in se na trgu največ prodajajo (glej v Brežan 2006). Razlikujejo se zgolj po kakovosti. Za splošne žanre pa je značilno, da so na trgu precej popularni in dobičkonosni, obenem pa ponujajo možnosti kratkočasnega igranja, predvsem za sprostitev. Obstajajo pa tudi žanri, ki so bili nekoč precej popularni, vendar so sčasoma utonili v pozabo ali pa so jih nadomestili podobni, vendar bolj izpopolnjeni. Ti žanri se imenujejo izpodrinjeni žanri.

3 Psihološki učinki spletnih iger

V tem poglavju se bomo lotili preučevanja psihološko-socioloških učinkov spletnih iger, ki uporabnikom, za razliko od ostalih video iger, omogočajo zadovoljevanje več potreb hkrati. Na temo psiholoških učinkov računalniških iger je bilo narejenih veliko študij iz različnih znanstvenih področij, mi pa bomo izpostavili problem obsedenosti v igrah. Pri preučevanju sem izhajala iz teoretičnih predpostavk o psihološko-socioloških vidikih igre, do katerih sta se dokopala dva pomembna družboslovca, ki sta med prvimi izpostavila pomembnost igre v človeški kulturi. To sta nizozemski psiholog Johan Huizinga, ki je deloval v 20. st. in je prvi izpostavil vlogo igre v kulturi, ter francoski sociolog Roger Caillois, ki je nadgradil Huzingovo teorijo igre. Za Huizingo je igra ne-umna, čas, ko se ljudje odklopimo od vsakdanjih obveznosti, 'pravega življenja' in vstopimo v sfero lastne naravnosti. Igra se igra znotraj določene časovno-prostorske sfere, smisel pa je v njej sami. Znotraj igre vlada določen red, iz katerega izhajajo pravila, napetost avtonomnost (Strehovec in drugi 2003). Pri raziskovanju obsedenosti z računalniškimi spletnimi igrami sem se osredotočila na teorijo obsedenosti kanadske psihologinje Kimberly S. Young in na raziskave ameriškega psihologa Josepha Hilgarda, pri raziskovanju eskapizma v igrah pa sem si pomagala tudi z deli Alexandra Shutza in Jesperja Juula.

3.1 VZROKI MOŽNE OBSEDENOSTI S SPLETNIMI IGRAMI

Znanstvenik dr. Joseph Hilgard iz oddelka za psihologijo na Univerzi v Missouriu v ZDA trdi, da obstajajo trije glavni razlogi, zakaj ljudje postanejo obsedeni z internetnimi igrami. Ti trije glavni vzroki so: eskapizem, socialna obveza in tekmovalnost (Nature World News 2013, 24. september). Eskapizem je dandanes zelo pogost vzrok številnih obsedenosti in gamerji

niso nobene izjeme. Ena izmed glavnih nalog računalniških iger je, da služijo kot način razvedrila in sproščanja. Juul trdi, da je ena glavnih značilnosti, ki naredijo računalniške igre privlačne, konstrukcija paralelnega sveta, v katerem veljajo drugačna pravila kot v realnem svetu (Warmelink, Harteveld, Mayer 2009). S personifikacijo likov in ustvarjanjem iluzije drugačnega (boljšega) sveta nudijo uporabnikom možnost pobega iz realnega sveta, v smislu potlačenja vsakdanjih skrbi, negotovosti ali žalosti. Eskapizem kot vzrok igranja računalniških iger je distinkcija med realnim in virtualnim svetom. Koncept eskapizma temelji na prepričanju, da obstajata dva komparabilna konteksta aktivnosti; vsakdanje aktivnosti, ki vključujejo službo, šolo, skrb za družino, gospodinjska opravila ter aktivnosti, ki so namenjene odklopu od teh aktivnosti, kot je npr. gledanje televizije, športne aktivnosti, branje, igranje računalniških iger itd. Skupno vsem definicijam eskapizma pa je razumevanje eskapizma kot 'bežanja od nečesa v resničnem svetu'. Mnogi označujejo eskapizem kot proces, ki lahko vodi v različne obsesije, depresije in prokrastinacijo, sploh kadar beseda nanese na računalniške igre (Warmelink, Harteveld, Mayer 2009). Nekateri gamerji resnično igrajo internetne igre, da bi ušli problemom v realnem svetu, vendar se pogosto zgodi, da imajo probleme ravno zaradi pretiranega igranja iger. Young (1996) pravi, da je odvisnost »... nagon ali kontrola, ki pri posamezniku povzroči nekontrolirano vedenje; a kljub problemom, ki jih substanca povzroča, jo zasvojeni še vedno uporablja« (Young v Brezavšček 2010, 8). Tako se zapletejo v krožno situacijo, iz katere ne najdejo izhoda, kar dolgoročno lahko vodi v odvisnost.

Drugi vzrok je socialna obveza. Igralci, ki igrajo MP-igre, kot je na primer WOW, med igranjem ustvarijo ekipe, s katerimi sodelujejo v bitkah. Če en član ne igra tako pogosto kot drugi člani ekipe in ekipa zaradi tega izgublja točke, bo ta član hitro izločen. Tako bo moral iskati novo ekipo, nove (ne)znance, ki bodo imeli približno enake sposobnosti. Prav zato in zaradi druženja s prijatelji, ki (lahko) živijo precej daleč, nekateri gamerji igrajo internetne igre več, kot bi si želeli. Tretji razlog je tekmovalnost. Pogosto se zgodi, da igralci psihološko niso sposobni končati igre, ker ves čas težijo k boljšemu – rezultatu, nabiranju točk za kupovanje novih likov, skinov itd.

Eden izmed pomembnih vzrokov obsedenosti je tudi občutek osamljenosti, ki se občasno pojavi pri vsakem človeku v današnji družbi. Problem nastane, ko ta občutek ne izgine. Takšni posamezniki se srečujejo z občutki notranje utesnjenosti, neobvladovanja lastnega življenja, nepomembnosti itd. S pomočjo internetnih iger pa si lahko ustvarijo nek svoj svet. Z

izborom lika/karakterja si izberejo videz (*skin*), sposobnosti (*skills*), vlogo, lahko si izberejo drugo ime, postanejo nekdo – osebnost. V igrah so našli to sprostitev, zadovoljili svojo potrebo po odklopu ter se mogoče celo počutijo varnejše in pomembnejše, kot se v realnem svetu. Slaba samopodoba, zatekanje v sanjarjenje, potlačena čustva in nagnjenost k depresiji so le nekatere osebnostne lastnosti, ki jih imajo zasvojeni posamezniki (Rozman v Brezavšček 2010, 9). Ravno ta psihološki vidik je najpomembnejši indikator odvisnosti od internetih iger. Igralci si znotraj iger, kot so World of the warcraft (WOW), League of legends (LOL) in druge ustvarijo neko želeno podobo, postanejo takšni, kot so želeli biti. Če igrajo sami (SP), so lahko točno takšni, kot želijo biti, izberejo si lik, nasprotnika, okolje in pozabijo, kdo so v resnici. Za tistih par ur zunanji svet zanje ne obstaja. Tudi če igrajo s soigralci (MP), se na nek način odstrani ta družbeni pritisk, saj še vedno obstaja možnost, da izstopijo iz igre, če se obrne v njim neželeno smer.

Po Shutzu je kritičnega pomena pri obsedenosti tudi to, da nismo sami vključeni v svet, ampak si ga delimo z drugimi. Schutz eksplicitno poudarja intersubjektivnost v naših izkušnjah s svetom, saj svet ni naš privaten prostor, temveč si ga delimo z drugimi. Ta 'skupni svet' je po Shutzu 'zunanji svet', zgrajen iz manipulacijskih sfer življenja. Zunanji aktivni svet je svet, kjer so stvari upravljane tako, da se nanje pripravlja in manipulira z njimi v skupnih projektih z drugimi, podobno kot deluje sistem v igrah (npr. EverQuest). Zunanji svet je svet, kjer namensko sodelujemo z drugimi in kjer se naša življenja stikajo in prekrivajo s skupnimi interesi, deljenimi situacijami, skupnimi pomeni in vrednotami. Kljub temu da si delimo skupni svet, pa je reflektivni odnos do sveta pridobljen in shranjen v naših izkušnjah, ki pa niso direktno deljene z drugimi. Znotraj iger pridobijo igralci izkušnjo intersubjektivnosti, vendar jih lahko prirejajo in manipulirajo z njimi bolj kot v resničnem življenju (Williams in drugi 2006). Večigralske spletne igre omogočajo igralcem, da sodelujejo v skupnih projektih, ki jih zanimajo, se družijo z ljudmi z istimi interesi ter pridobijo nove izkušnje, ki jim jih v resničnem življenju primanjkuje.

Stopnja obsedenosti z igro je odvisna tudi od igre, ki jo igralec igra. Nekatere igre so bolj zasvojljive kot druge, trdi dr. Hilgard. Masovno-več-igralske-spletne RPG-igre so najbolj nevarne, saj združujejo vse tri glavne vzroke, ki vodijo v obsesijo (Nature World News 2013, 24. september). Ta t. i. odvisnost od iger izvira tudi iz dejstva, da postajajo moderne igre vedno bolj realistične in delujejo kot ekspertni sistemi – to so »... računalniška orodja, ki so narejena, da izboljšajo kvaliteto in dostopnost do znanja na različnih področjih delovanja za

pomembne ekonomske in strateške odločitve v točno določenih situacijah» (Brežan 2006, 7). Pomembni so zaradi imitacije človekovega mišljenja – delujejo po principu sistema gotovosti. Zgrajeni so po točno določenih pravilih, ki so matematična in tako osnova človeškega logičnega razmišljanja (Brežan 2006). Ekspertni sistemi posnemajo realnost, tako kot trdi Shutz, in to se odraža v tem, da so določene igre tako tehnično dovršene, da se uporabnik popolnoma vživi vanje. Uporabljajo se celo za učenje ali urjenje, npr. simulatorji letenja, vožnje z avtomobilom itd. Posamezniku je okolje znano, točno ve, kakšna so pravila in pozna vse njegove sklope, dejavnost, simboliko kot tudi sam proces delovanja, njegove zmožnosti, sposobnosti, like itd. Internetne igre tako nudijo neko varno okolje, kjer se igralci počutijo varne, vedo, kakšna so pravila, kaj storiti, če gre kaj narobe – v najslabšem primeru lahko začnejo znova, če jim lik ni všeč, ga lahko zamenjajo, medtem ko svojega življenja pač ne moreš zamenjati.

Poleg tega jim omogočajo, da sprostijo svojo jezo na legitimen način – npr. če igrajo MP-igre, lahko bentijo čez svojo službo, družino, šolo ..., ne da bi se morali kogar koli bati, soigralci pa ga tolažijo s spodbudnimi besedami. Pri tem se lahko ustvarijo kolegialne vezi posebne vrste. Pri streljaških igrah se s pomočjo predstav, da je naš problem naš nasprotnik v igri, z njegovim ubojem reši duševni pritisk in nam tako omogoči, da začnemo racionalno ali pa vsaj manj čustveno gledati na situacijo. Pri določenih igrah si lahko ustvariš tudi uporabniški račun, kamor se ti nalagajo bonus točke glede na število zmag v določeni zvrsti igre. Te točke omogočajo napredovanje, dostop do določenih dobrin (skini, orožje itd.). Igralec, ki premaga neko oviro in preide v drugo, višjo stopnjo, pridobi občutek superiornosti, da je boljši od drugih, da je nekaj dosegel. Pri tem so pomembni tudi neuspehi, saj spodbujajo k učenju, iskanju novih rešitev, iznajdljivosti, vztrajnosti. Kot že omenjeno, je za gamerje pomemben občutek poistovetenja z igro, ki jo igra (*immersion*), saj mu omogoča odklop od realnosti. Le-ta temelji na odzivu (*feedback*), ki ga oddaja igra (Stariha 2003). Računalnik skoraj istočasno odgovarja na vsa igralčeva dejanja, kar izzove njegove nove reakcije in ponovne reakcije računalnika. Gre za krožno reakcijo, ki nima lastnega konca. Računalniška igra igralcu nenehno nalaga nove izzive, ki stimulirajo igralca, da jih rešuje po svojih najboljših zmožnostih. Prostor, ki sicer lahko spominja na naravno okolje, vendar je prepreden z ovirami in nevarnostmi, postavlja igralca pred neznan izziv, ki v njem povzroči napetost in povečano pozornost. Iz tega lahko izhajamo, da je eden od glavnih motivacijskih dejavnikov igranja spletnih iger učenje in razreševanje novih izzivov, kot trdi Cris Crawford.

Igra kot učenje je pomemben dejavnik za razvoj organizmov in je neposredno povezan z velikostjo možganov in stopnjo inteligence (Crawford v Stariha 2003). Pogosto so igralci iger ali člani takšnih skupnosti obtoženi obsedenosti z igro. Shutz trdi, da je to podobno, kot da bi igralce nogometa ali člane šahovskega krožka obtožili obsedenosti. Gamerji dolgotrajnega igranja ne opisujejo kot odraz obsedenosti, temveč kot predano družbeno delovanje v posebnih okoliščinah, ki je globoko zaznamovano z emotivno in časovno vključenostjo. Trdijo, da je koncept odvisnosti od video iger produkt medijev in zdravniških korporacij, ki poskušajo na račun igralcev zaslužiti. Primer je razložen na igri World of the Warcraft (WOW) (MMO), ki je ena najuspešnejših na svetu, saj ima okoli 6.000.000 naročnikov po celem svetu. WOW ne temelji toliko na dosegu cilja, temveč na izkušnji druženja, zato je tako uspešen (WoW Radio 2006).

3.2 RAZVOJ TEHNOLOGIJE IN VPRAŠANJE IZGUBLJENE IDENTITETE

Internet in povečana uporaba spletnih iger je povezana s problemom izgubljene identitete v sodobnem času. V tem delu bom s preučevanjem psiholoških učinkov interneta predstavila uporabo spletnih iger kot način iskanja izgubljene identitete v sodobni potrošniški družbi. Moč družbene identitete je pomemben dejavnik pri oblikovanju posameznikovih reakcij v družbenih situacijah. Osebe z močno identiteto in izoblikovanim konceptom sebstva so uspešnejše, samostojnejše in bolj samosvoje, zavedajo se lastnega sebstva in sledijo svojim odločitvam ter se ne obremenjujejo z mnenjem drugih ljudi (White in drugi 2012). Osebe s šibko osebnostjo in družbeno identiteto pa so, obratno, odvisne od potrditve drugih ljudi. Njihova dejanja in reakcije so pogojene z družbenimi pričakovanji ter trenutnimi družbenimi trendi.

Z razvojem tehnologije se je povečal vpliv računalniško modificiranih okolij (CME) in digitalizacija človeškega življenja, kar je omogočilo ljudem, da se raje reprezentirajo digitalno kot fizično (dejansko). Računalniško modificirana okolja so virtualna digitalna okolja, kjer ljudje lahko komunicirajo z drugimi brez fizičnega kontakta. S pomočjo teh okolij lahko ljudje delajo, spoznavajo ljudi in se družijo, zabavajo, učijo ..., kar iz varnega zavetja svojega doma. Sodobna tehnologija nadomešča fizične, socialne in marketinške odnose med ljudmi. Sociolog Druckery trdi, da CME povzročajo propad mej med materialnim in nematerialnim, med resničnim in neresničnim, Rifkin pa opozarja, da bosta s propadom relevantnosti teh

distinkcij domišljija in virtualni svet postala pomembnejša kot fizični kapital (Gilly in Schau - Jensen 2013). S pomočjo CME si ljudje ustvarjajo lažne in številne identitete ter se reprezentirajo in komunicirajo s simboli. Za osebe s šibko družbeno identiteto je to način, kako kompenzirajo frustracije, ki izvirajo iz kritik in nezmožnosti zadovoljevanja zahtev lastnega družbenega okolja. Z ustvarjenjem želene virtualne identitete in z novim konceptom sebstva prikrijejo lastne napake in pridobijo pozornost drugih. Na podoben način delujejo identitete v računalniških igrah, kjer si s pomočjo virtualnih likov uporabniki ustvarjajo nove identitete, opremljene z lastnostmi, ki jih cenijo in odobravajo. Ustvarjalci iger ustvarjajo kriterije, po katerih se orientirajo gamerji ter s pomočjo manipulacije medijev vplivajo na gamerske percepcije in predstave o svetu. Gamerji, ki igrajo igre, v katerih si izbirajo karakterje, so bolj podvrženi psihološki identifikaciji s samo igro, kar lahko vodi v obsedenost z igro. Izbira lika je pomembna psihološka odločitev, ki odraža gamerjeve želje, karakterne lastnosti, ideale, frustracije ... in ustvarjalci iger ciljajo na to povezavo. Gamerske industrije ustvarjajo različne igre, ki so namenjene zadovoljevanju potreb točno določenih psiholoških profilov.

3.3 VPRAŠANJE SPOLA IN PROBLEMATIKA SEKSIZMA

Računalniške igre so nastale primarno za moške uporabnike in so že od začetka polne mačizma in seksizma, kar pa se kljub razvoju tehnologije in širjenju uporabnikov, med katerimi so tudi pripadnice ženskega spola, ni zmanjšalo. Namen tega poglavja je preučiti način pojavljanja in funkcijo seksizma v spletnih igrah s psihološko-kulturološkega vidika, pri čemer se bom opirala na sociološko definicijo seksizma. Seksizem ali spolna diskriminacija je pristranskost ali diskriminacija osebe glede na njen naravni ali družbeni spol. Seksizem lahko prizadane vsak spol, vendar je pogostejše dokumentiran kot napad na ženske kakor na moške. Povezan je s stereotipi in spolnimi vlogami ter lahko vsebuje prepričanja, da je en spol nesporno superioren drugemu. Ekstremni seksizem lahko podpira spolne žalitve, posilstva in ostale oblike seksualnega nasilja.

Na samem začetku so bile ženske premalo zastopane v sferi računalniških iger. Še celo računalniški glasovi so bili več ali manj moški. Ko so se končno pojavile v igrah, so bile prezentirane zgolj kot dame v stiski, kot na primer v igri Princess Toadstool in v Super Mario sagah. Nekje do sredine 90-ih let so video igre dobile trajno in v smislu spolnih stereotipov pomembno vlogo v popularni kulturi. Lik Tomb Raiderja, Lara Croft, ki je trenutno ikona

med ženskimi igrskimi karakterji, je s prihodom na gamersko sceno spodbudila debate o prednostih in slabostih pretepaških, bujnih karakterjev, ki so obenem akter in objekt (Mikula 2003, 79-87). Tradicionalne raziskave o spolnih predstavah v medijih razkrivajo oboje – obstoj in negativne posledice obstoja spolnih stereotipov. Scharrer (2004) definira pretirano moškost (hypermasculinity) v igrah kot pretiravanje v 'mačo' značilnostih moških likov, specifično nasilen odnos do spolnih partnerjev, željo po akciji in nevarnosti ter odobravanje fizičnega nasilja kot dela moške narave. Nasprotno so ženski liki pretirano ženstveni, v smislu prikazovanja ženskih stereotipov, s poudarki na odvisnosti, podrejenosti in seksualnosti kot osnovi ženske vrednosti (Scharrer v Chrisler in McCreary 2010, 393–412).

Obstaja zelo malo raziskav na temo spolnega portretiranja karakterjev v video igrah, še posebej moških. Dietzova je analizirala oboje – nasilje in portretiranje ženskih likov v najbolj prodajanih konzolnih video igrah. Odkrila je, da je 79 % iger prikazovalo nasilje, od tega 50 % nasilje proti ženskam. Poleg tega, da večina iger sploh ni vsebovala ženskih likov, jih je več kot četrtina tistih, ki so vsebovale ženske like, prikazovala kot seksualne objekte. Večina drugih ženskih vlog so bile dame v stiski, vizije lepote ali ovire (Dill in Thill 2007). Fiske v svojem delu opozarja na globoko ukoreninjeno premiso v naši družbeni strukturi, na moč hierarhije med moškimi in ženskami, s tem, da so moški dominantnejši (Dill in Thill 2007). V heteroseksualnih odnosih se to razume, kot da je ženska zgolj objekt moškega poželenja in da je bistvo njenega obstoja zadovoljevanje potreb moških, pri čemer so njene seksualne preference nepomembne. Medijski stereotipi vzdržujejo takšno neenakost s prikazovanjem seksističnih tekstov o spolni identiteti in moči ter o odnosih med moškimi in ženskami. Glede na Connellino hegemonsko teorijo moškosti (Connell 1987) sta moškost in ženskost zmeraj konstruirani v razmerju druga do druge in ne posamično. Connellova trdi, da seksistični simboli v medijih ne obstajajo zato, ker bi odražali vsakodnevno prakso, temveč zato, ker so pomemben dejavnik pri ohranjanju družbenih predstav o spolih, in kar je najpomembneje, prevlade moškega spola nad ženskim. V večini sodobnih popularnih spletnih igrah še vedno prevladujejo hegemonске prezentacije odnosov med spoloma in spolnih vlog. Ženski liki so še zmeraj stereotipno oblikovani. Čeprav pridobivajo pomembno vlogo v samih igrah ter status in videz neodvisnih, močnih, samostojnih in nevarnih likov, so še zmeraj prezentirane kot objekt poželenja. Tudi v priljubljeni gamerski reviji Joker, ki izhaja tudi v Sloveniji, so ženski liki predstavljeni seksistično in žaljivo (npr. slike razgaljenih deklet z vzdevki vudu lajdra itd).

4 Igranje internetnih iger kot 'nova' subkultura

Računalniške igre so postale pomemben element popularne kulture³, zato si zaslužijo raziskovanje s pomočjo metod, ki jih uporabljajo znanstveniki s področja kulturnih študij. Zaradi vse večje priljubljenosti računalniških spletnih iger sem se odločila preučiti ta pojav s kulturološkega vidika ter s pomočjo teorij o značilnostih subkultur predstaviti spletno gamerstvo kot sodobno subkulturo. V sodobni družbi obstaja gamerska subkultura, ki je že davno presegla zgolj preprosto igranje iger v prostem času. Redni in občasni igralci video iger so imenovani tudi *gamerji*. Gamerji ali gamerski navdušenci sodelujejo in oblikujejo 'on-line' bloge, gamerske spletne strani in gamerske konference. Mnogi so tudi naročeni na gamerske revije (npr. Joker). Gamerske revije so popularen medij in pomagajo sooblikovati unikaten forum za analiziranje likov. Med mladimi je igranje video iger postalo popularno skupno preživljanje prostega časa, skupna tema pogovorov in s strani javnosti označeno kot konjiček nižje izobraženih ljudi (Dill in Thill 2007; Mazzarella 2005). S povečano prodajo računalniške in digitalne tehnologije se je povečalo tudi zanimanje za računalniške igre, kar je povzročilo pospešeno proizvodnjo video iger. Z množično produkcijo in razširjeno popularnostjo igranja računalniških iger med ljudmi različnih starosti je gamerstvo prevzelo značilnosti popularne kulture. Te značilnosti so po teoriji F. R. Leavisa poleg množične proizvodnje iger in izdelkov, ki simbolizirajo idejo video iger, med drugim tudi trivialnost, nezahtevnost vsebine in neavtentičnost (Stanković v Debeljak in drugi 2002). Gamerstvo ima še zmeraj nekakšno simbolno vrednost upora proti hegemoniji v sodobnem svetu, ki pa se dobro prodaja in je zanimiva mnogim ljudem, vendar ne moremo reči, da je vsebina povsem trivialna, saj to variira glede na zvrst in dovršenost igre. Kot v vseh drugih oblikah proizvodnje je tudi tukaj kvaliteta izdelka odvisna od demografije trga, na katerega cilja proizvajalec. Gamerstvo je idealen primer popularne (sub)kulture po Fiskejevem modelu, saj se njeni člani bojujejo proti hegemoniji na semiotski način (na pomenski ravni – s spreminjanjem ali dodajanjem pomenov) (Stanković v Debeljak in drugi 2002). Iz manjšega subkulturnega okolja se je gamerstvo s pomočjo interneta in novih tehnologij razširilo ter v nekaj letih postalo ena izmed najhitreje rastočih in najpopularnejših subkultur v zadnjih desetih letih (Dovey in Kennedy 2006; Nayar 2010).

Kakor v vseh drugih kulturah, subkulturah, scenah idr. tudi pri internetnih igrah obstajajo določena pravila. Igralci iste igre morajo razumeti in ponotranjiti njeno simbolno mrežo, če jo

želiyo dobro igrati, jo razumeti in se prilagoditi njenim pravilom. Liki imajo tudi točno določene lastnosti (v sodobnih igrah ima še vsak lik svojo specifično lastnost) in vedenjske vzorce, tako da igralec ne more zahtevati od lika, da stori kar koli, ampak zgolj tisto, kar je liku že vnaprej določil njegov stvaritelj. Ker igralci na internetu niso ozemeljsko determinirani, ampak so iz različnih koncev sveta, so si morali izoblikovati nek skupni jezik, da lahko funkcionirajo. To je nekakšna popačena angleščina – angleščina zato, ker je postala lingua franca sodobnega sveta, pa tudi zato, ker je večina iger napisanih v angleškem jeziku. Gre za popolnoma spontano obliko slenga oziroma žargona, ki je značilnost vsake subkulture. Jezik so si morali prilagoditi ljudje različnih nacionalnosti, družbenih razredov, starosti in izobrazbe. Tako se je na koncu uveljavila neka najenostavnejša in najprimernejša oblika jezika. Poleg tega je ta sistem zaprt za zunanje opazovalce. Torej, če ne igraš določene igre in ne poznaš pravil oziroma cilja te igre, ne moreš razumeti, zakaj se nekdo toliko ukvarja s tem, ne vidiš smisla v njegovem početju. Tukaj se tudi razreši dilema glede socialnega življenja teh ljudi. Ni res, da so asocialni in da nimajo prijateljev. Pri MP-igrah lahko izbirajo, ali bodo igrali sami, s kom bodo igrali itd. Tako se ustvari skupina igralcev, za katere ni nujno, da se v resničnem življenju poznajo. Spoznali so se preko spletne igre, ugotovili, da igrajo približno enako dobro in se v skupno korist povezali. Kljub temu še zmeraj lahko ostanejo anonimni, saj si nadenejo vzdevek, imajo ime, ki ga hočejo, ki jim je všeč. Tako nastanejo posebne oblike socialnih skupin. Med soigralci skoraj zmeraj poteka komunikacija preko računalniško-internetnih komunikacijskih programov, kot sta skype, messenger idr., kjer ne debatirajo samo o igrah, temveč tudi o osebnem življenju. Če so to ljudje, ki se poznajo tudi v resničnem življenju, je lahko to zgolj drugačna oblika druženja, pogosto pa se dobijo pri nekom doma in organizirajo skupinsko igranje – t. i. LAN. Obstajajo tudi primeri, ko so se ljudje, ki so se spoznali preko spletnih iger, poročili in imajo družine. Slaba stran tega je, da druženje preko interneta lahko povzroči lažne identitete, zdravstvene težave, lahko vodi v norost in obsedenost.

5 Analiza opravljenih anket

V tem delu diplomske naloge bom predstavila rezultate empiričnega raziskovanja in jih v skladu s predstavljenim teoretičnim delom tudi analizirala. Anketni vprašalnik z naslovom *Spletne igre kot sredstvo sproščanja notranje napetosti* je bil izveden anonimno preko spleta in je vseboval 29 vprašanj, razdeljenih na dva sklopa. Prvi sklop vprašanj se je nanašal predvsem na same igre in čas, vložen v igranje. Drugi sklop vprašanj pa je bil namenjen raziskovanju seksizma v igrah in subkulturnih značilnosti. Ankentiranci so bili izbrani naključno in ne glede na spol, starost ali izobrazbo. Vprašalnik je veljavno izpolnilo 53 ljudi, vendar niso vsi odgovorili na vsa vprašanja, tako da se je relevantno število odgovorov zmanjšalo in se giblje med 33 do 37. Cilj tega anketnega vprašalnika je bil potrditev na začetku zastavljenih hipotez in pridobitev podatkov o gamerski subkulturi v Sloveniji. Direktne rezultate ankete sem shranila v svoj arhiv, v tem delu pa so predstavljeni analizirani rezultati po kategorijah. Samemu delu prilagam tudi list s seznamom zastavljenih vprašanj.

5.1 ZASTAVLJENE HIPOTEZE

Na samem začetku tega diplomskega dela sem predstavila pet hipotez, ki sem jih v tem delu poskušala potrditi ali ovreči, in so mi služile kot izhodišče pri oblikovanju anketnega vprašalnika ter celotnega besedila. Kot rečeno se nanašajo na dve različni področji raziskovanja in v skladu s tem je tudi vprašalnik razdeljen na dva tematska sklopa. Prvi se nanaša na psihološke učinke spletnih iger na uporabnike, kjer sem preučevala spletne igre z vidika eskapizma. Prva glavna hipoteza, ki jo zagovarjam, je, da spletne igre služijo kot način sproščanja notranje napetosti v smislu zmanjševanja stresa, občutka osamljenosti, nekompetentnosti in iskanja identitete. Spletnih računalniških iger je vedno več in so namenjene za različne tipe ljudi. Prav zato sem morala ugotoviti, katere vrste in zvrsti iger so dandanes najbolj igrane in zakaj ljudje igrajo te igre po lastnem mnenju. Vprašanja v prvem delu vprašalnika se zato nanašajo predvsem na način igranja spletnih iger, vložen čas v igranje, iskanje razlogov za igranje, razmerje med spoloma v gamerskih krogih ter na oceno socialnih kompetenc gamerjev v razmerju z zgoraj naštetimi kriteriji. Drugi del vprašalnika pa se nanaša na drugo hipotezo, kjer sem obravnavala igranje spletnih iger kot subkulturo. Ankentiranci so odgovarjali na vprašanja, povezana z ustvarjanjem virtualnih prijateljstev, zaupanjem soigralcem, s sledenjem in branjem gamerskih člankov in revij ter samoprezentacije kot gamerja. Vprašalnik vsebuje tudi določena demografska vprašanja, kot

so spol, starost in stopnja izobrazbe, saj so odgovarjali naključni ljudje iz različnih družbenih skupin, tako da predvidevam, da odgovori variirajo tudi glede na te kategorije. Rezultate ankete bom primerjala na dva načina; med seboj bom primerjala posamezne demografske kategorije ter odgovore na vprašanja z demografskimi kategorijami.

5.2 REZULTATI ANKETE

Pridobljeni rezultati kažejo zgolj približno sliko realnosti, saj moramo upoštevati, da je število anketirancev večje od števila pravilno rešenih anket. Mnogi so namreč na sredini vprašalnika odnehali ali pa podali pomanjkljive odgovore. Pri tem moramo upoštevati tudi dejstvo, da zastavljena vprašanja prikazujejo samo določeno plat gamerskega sveta, saj so bili vprašalniki oblikovani v skladu z namenom te diplomske naloge. Pomemben podatek je tudi, da so bili anketiranci različnih starostnih skupin, spola, izobrazbe in statusa, kar je posledično prineslo tudi različne rezultate. Zanimivo je, da so anketo v največjem delu rešili posamezniki, stari med 21 in 40 let, po čemer lahko sklepamo, da so, glede na to, da je bila anketa spletna, ljudje, ki pripadajo tej starostni skupini, najpogostejši uporabniki spletnih medijev. Na anketo pa ni odgovoril nihče, ki bi bil starejši od 41 let. Drugo pomembno dejstvo je, da je od vseh 37 sodelujočih 20 moških anketirancev in 17 žensk, tako da je število moških večje le za tri anketirance, kar pomeni, da število ženskih gamerk narašča in se počasi izenačuje s številom moških gamerjev. Če je nekoč veljalo, da so računalniki in tehnologija bolj moška zadeva, ti rezultati dokazujejo, da se stari družbeni (identitetni) vzorci rušijo in da postajajo ženske pomemben akter tudi v računalniški industriji. Pri vprašanju glede izobrazbe anketirancev jih je od 37-ih anketirancev 17 dokončalo srednjo šolo oziroma gimnazijo, 15 jih ima univerzitetno izobrazbo in 5 magistrsko ali doktorsko izobrazbo. Le eden od sodelujočih je imel zgolj osnovnošolsko izobrazbo.

Na vprašanje o pogostosti igranja iger je od 53-ih anketirancev največ ljudi odgovorilo, da igrajo igre zgolj enkrat do dvakrat na mesec, in sicer kar 27 anketirancev. 11 od 53-ih jih igra bolj pogosto, nekje od dvakrat do trikrat na teden, in le 15 anketirancev igra igre vsak dan. Odgovori na vložen čas v igranje so bili precej podobni – od 53 sodelujočih jih je 23 odgovorilo, da igrajo zgolj po par minut, 14 približno eno uro in 16 po več ur. Največ jih igra MP-igre, in sicer kar 39 od 52 sodelujočih. Pri podanih razlogih za igranje spletnih iger, kjer je bilo možnih več odgovorov, jih je največ (34) izbralo odgovor za preganjanje dolgčasa, nato sprostitvev (22), kot premor (20), na četrtem mestu je bilo spoznavanje novih ljudi in

druženje (12) ter šele na petem mestu odklop od realnosti (9), na samem koncu pa sta se znašla še odgovora za sproščanje jeze (6) in popularnost (4). Med glavnimi žanri je največje število odgovorov o priljubljenosti pripadlo strateškim igram (npr. DOTA, WOW), in to kar 25 od 52. Drugo mesto si delijo strelske igre in igranje vlog, ki si delijo isto število odgovorov (13), tesno jim sledijo različne MP-igre in gradnja mest (11), daleč pod njimi pa so se znašle dirkaške in športne igre (5), simulacijske (3) ter nazadnje pretepaške igre (1). Pri splošnih žanrih pa si prvo mesto delijo pustolovske in ugankarske igre (19), sledijo jim arkadne igre (17), izobraževalne (13) in tradicionalne igre (11). Najmanj odgovorov so pridobile zvočne igre (2).

Pri vprašanju, kaj dela igre zanimive za igralce, je od 36-ih anketirancev kar 16 izbralo zgodbo oziroma namen igre, 13 jih je odgovorilo, da je najpomembnejši izziv, 12-im je pomembna grafika ali vizualna podoba igre, sedmim je pomembno druženje, ostali pa so izpostavili tudi popularnost, zahtevnost igre in izbiro likov. Od 39 sodelujočih je na vprašanje o najljubših likih 11 odgovorilo, da imajo najljubše like, 24-im pa je odvisno od igre, ki jo igrajo.

Anketa je vsebovala tudi vprašanja glede družbenih odnosov gamerjev, in sicer je na vprašanje, ali so imeli kdaj kakšne probleme z družbenim okoljem, od 34-ih anketirancev 23 odgovorilo nikalno. Le 11 jih je odgovorilo z da, in še to so bili večinoma problemi s starši, ki so bili zaskrbljeni zaradi njihovega pomanjkanja spanja ali pretiranega igranja. Pri vprašanju o opravljanju obveznosti pa je od 38 sodelujočih 23 odgovorilo, da s tem nimajo problemov. Kar 35 od 39 sodelujočih jih je na vprašanje o kršenju družbenih zakonov odgovorilo, da še niso kršili zakona. Identiteta tudi ni problematična med slovenskimi gamerji, saj jih 26 od 39 anketirancev ne laže o svoji identiteti, 8 jih pogosto, 5 pa večkrat. Le 11 od 36 zmeraj igra z drugimi soigralci, kar 25 pa jih ohranja konstantno ekipo. Od 37-ih jih 26 igra tudi s tuje govorečimi ljudmi, le 16 se jih pozna v živo z ekipo in le 11 zaupa članom ekipe svoje osebne stvari. Približno 12 od 38 anketirancev bere članke in kupuje gamerske revije, 34 pa jih ne kupuje nobenih dodatnih pripomočkov. Kar 14 od 38 pa ima svoj spletni račun. Moški del anketirancev meni, da so ženske dobrodošle v igrah, da so enako močne in radi igrajo z njimi. Eden od 20-ih celo meni, da jih je premalo. Le dva pa sta imela poleg dobrodošlice tudi seksistične komentarje glede obnašanja ženskih igralk. Kar 16 od 17 ženskih igralk pa ni nikoli izkusilo kakšnega seksističnega izpada moških soigralcev. Manjšina anketirancev obeh spolov meni, da je v samih igrah in na spletu prisotnega veliko seksizma (19 od 35).

5.3 PRIMERJAVA REZULTATOV

Glede na rezultate ankete lahko sklepamo, da pridobljeni podatki niso pridobljeni od ljudi, ki bi bili tako ali drugače odvisni od igranja iger, saj jih večina še zmeraj igra vsakih par dni, in še to za preganjanje dolgčasa. Drug pogost razlog je sprostitev in tesno za tem sledi premor med opravili. Spletne igre imajo glede na pridobljene podatke še zmeraj glavno funkcijo zabave in sprostitve. Seveda zadovoljujejo tudi potrebe po eskapizmu in sproščanju notranje napetosti, vendar je število uporabnikov, ki se identificirajo s to funkcijo, manj kot prejšnjih. Kljub naraščajoči komunikacijski tehnologiji v igrah in MP-igrah, ki omogočajo gamerjem poleg lastne zabave tudi izkušnjo spoznavanja drugih gamerjev in širjenje lastnih omrežij, je gamerjem še zmeraj ljubše igranje SP-iger. V igranju teh iger ni nobene obveznosti do soigralcev, ni potrebna komunikacija z drugimi, ni napetosti ali strahu pred kritiko, kar so pomembni kriteriji pri odločitvi za igranje računalniških iger.

Računalniška industrija je s pomočjo in izrabo medijev v zadnjih desetih letih močno pripomogla k razvoju in popularnosti spletnih iger. Z združenjem vrhunske tehnologije, množičnih medijev, kapitalističnih korporacij, popularne kulture in domišljije je proizvodnja iger in predmetov, ki simbolizirajo idejo iger (kostumi, igrače, festivali, tekmovanja ...), zelo narasla. Gamerska subkultura je postala močno popularna in politično zanimiva. Gamerji se ločijo po tem, kdo je zares noter in kdo le na pol. V anketi je na vprašanje, ali sledijo in/ali konzumirajo še druge simbole gamerske subkulture, večina odgovorila nikalno, kar pomeni, da je še zmeraj veliko takšnih igralcev, ki igre igrajo zgolj za zadovoljevanje določenih potreb in ne sprejemajo gamerske subkulture kot načina življenja, če razumemo kulturo v antropološkem smislu. Anketa je tudi razkrila, da večina tistih, ki so na vprašanje odgovorili z da, večinoma sledi medijskim objavam novic iz sveta gamerjev z branjem člankov in gamerskih revij. V Sloveniji je zelo popularna gamerska revija Joker, ki je ena izmed prvih gamerskih revij na svetu ter podaja informacije iz gamerskih krogov iz celega sveta. Potrošnja na ostalih gamerskih izdelkih, razen na igrah samih in komunikacijski tehnologiji, v slovenski gamerski subkulturi ni velika. Precej drugačno je stanje v deželah azijskega tigra, kjer je maternica gamerske subkulture. V teh mestih je ena največjih industrij prav digitalna, ki proizvaja večino gamerskih produktov, ki jih danes poznamo. V azijskih državah je gamerska subkultura močan del popularne kulture, zato ni čudno, da največ gamerjev in največja tekmovanja izvirajo prav iz teh držav. Zgolj za primer, WCG ali World Cyber Games je bilo do nedavna eno največjih svetovnih tekmovanj v igranju in predstavljanju novih internetnih

iger, ki je zmeraj potekalo v obliki ogromnega festivala. Namenjen je bil vsem ljubiteljem interneta in internetnih iger, kjer se je tekmovalo v različnih disciplinah, preizkušalo nove igre in se jih ocenjevalo, predvsem pa je bil namenjen povezovanju najboljših gamerjev iz celega sveta. Nekateri so ga poimenovali celo olimpijski e-šport. Prvi je bil izveden v Južni Koreji leta 2005 in od takrat je potekal vsako leto v drugem mestu, vse dokler ga niso leta 2014 ukinili zaradi problemov z organizacijo in nadzorom komunikacije (Wikipedija 2015c, 28. maj).

Obstajajo različni žanri računalniških iger, ki imajo različno popularnost med igralci. Med navedenimi žanri in podžanri iger so anketiranci za najbolj priljubljen žanr označili strateške igre, kot so DOTA, WOW, LOL in druge. Drugo mesto si delijo igre z igranjem vlog (RPG) in različne strelske igre. Nato sledijo različne večigralske igre (MP) in gradnja mest, športne in dirkaške igre, simulacijske igre in šele čisto na koncu pretepaške igre. Pri tem je potrebno upoštevati dejstvo, da obstaja več različnih tipov znotraj teh glavnih žanrov. Zato je sledilo še ocenjevanje podžanrov iger oziroma splošnih žanrov. Med podžanri pa si prvo mesto delijo pustolovske in ugankarske igre. Pri splošnih žanrih je razlikovanje ali izbiranje precej težko, saj so meje med temi žanri šibke in se mnogokrat prepletajo. Anketa je pokazala, da so v trenutnem slovenskem gamerskem prostoru najbolj priljubljene ugankarske, pustolovske in strateške igre, ki vzpodbujajo razmišljanje in strateško načrtovanje, imajo dobro zgodbo ter zahtevajo precej logičnega kot tudi instinktivnega razmišljanja. Sledi jim igranje vlog, predvsem zaradi zanimivih zgodb ter vpliva nanje in na razvoj likov. Priljubljene pa so tudi športne igre zaradi sprostitev ter arkadne in vintage igre zaradi preproste zgradbe in jasnega cilja, kar jih dela idealne za sprostitev in preganjanje dolgčasa.

Med najpomembnejšimi lastnostmi igre sta po mnenju anketirancev izziv, ki ga igra predstavlja, in dobra zgodba oziroma ideja ter univerzum v igri. Mnogim je pomembna tudi grafična podoba igre, ki jo naredi bolj realistično ali obratno bolj domišljjsko, oboje pa omogoča specifičen način odklopa od realnosti. Pomemben dejavnik je tudi, ali je igra večigralska ali enoigralska, saj je pri večigralskih igrah glavni namen druženje s prijatelji in spoznavanje novih ljudi s podobnim načinom razmišljanja. Raziskava je pokazala, da se gamerji v MP-igrah redko izdajajo za nekoga, kar niso. Le tretjina od vseh sodelujočih je na vprašanje, ali se kdaj med igranjem izdajajo za nekoga, kar niso, odgovorila pritrdilno. Z izbiro vzdevka zgolj prikritje svoje identitete zaradi varnosti, vendar običajno ne lažejo o svojih telesnih in osebnih značilnostih. Večina jih namreč igra igre z neko konstantno ekipo

prijateljev/znancev, ki gojijo podobno simpatijo do določenih iger in ob katerih se počutijo sproščeno, vendar se običajno ne poznajo v živo. Ta ekipa pogosto variira glede na igro. Približno tretjina anketirancev pa zmeraj igra z drugimi igralci in ne ohranja stikov z 'on-line' gamerji. Ti ne igrajo iger za iskanje novih prijateljev, temveč zgolj za druženje med igranjem in tekmovanje. Zelo zgovoren je rezultat ankete pri vprašanju o zaupanju osebnih stvari med spletnimi soigralci. Kljub temu da večina anketirancev ohranja neko približno konstantno ekipo spletnih soigralcev, jim večina med njimi ne zaupa svojih osebnih stvari, saj jih še zmeraj tretirajo kot tujce. Iz tega lahko sklepamo, da so igralci računalniških spletnih iger še zmeraj na distanci glede spoznavanja prijateljev preko spleta in običajno ne iščejo globljih poznanstev ali prijateljstev.

Več kot polovica anketirancev je večletnih gamerjev, vendar jih le dobra četrtina igra spletne igre vsak dan. Ne glede na vsebino iger, ki je včasih brutalna, v nasprotju z družbeno etiko in polna nelegalnih izzivov, jih večina ni nikoli kršila družbenih pravil in zakonov ali izvajala dejanj, ki so jih videli v igrah. Anketa je pokazala, da ima večina gamerjev dobre odnose znotraj svojega družbenega okolja in da nimajo družbenih problemov zaradi pretiranega igranja računalniških iger. Največja nasprotovanja, ki so jih doživeli, so bila s strani staršev ali partnerjev, v smislu skrbi zaradi obsedenosti, neopravljanja manjših obveznosti ali nedruženja. Anketiranci, ki že več let igrajo spletne igre, menijo, da so včasih (ali še vedno) res preveč časa porabili za igranje računalniških iger v primerjavi z drugimi aktivnostmi. Ob tem spoznanju so se prisilili, da so zmanjšali količino igranja in se, kot so se sami izrazili, disciplinirali. Lahko sklepamo, da obstaja negativno linearna povezava med časom, vloženim v igranje, in učinkovitostjo pri opravljanju opravil, moč povezave pa seveda spet variira glede na psihološke in okoljske značilnosti igralca samega. Menim, da je gamerstvo proces, ki vsebuje štiri temeljne stopnje razvoja: spoznavanje okolja, skeptičnost do novega okolja, navdušenje in obsedenost z uspešnostjo v novem okolju, pomiritev in vrnitev v resnični svet. Skoraj vsi gamerji gredo skozi te faze igranja, razlikujejo se le v uspešnosti, kar pa je po mojem mnenju povezano s trdnostjo karakterja.

Manjšina igralcev računalniških spletnih iger še vedno zaznava precejšnjo prisotnost seksizma v igrah in gamerskih krogih, vendar se večina strinja, da ga ni prisotnega nič več kot v resničnem življenju na ulicah, na delovnem mestu, v družbi in na spletu nasploh. Seksizem se v igrah kaže predvsem v vizualni podobi likov in precej manj v vlogah karakterjev kot nekoč. Ženski liki so še zmeraj oblikovani po stereotipnih podobah, precej seksualizirani,

imajo poudarjene attribute ter so narejeni predvsem za oči moškega spola. Vendar rezultati ankete kažejo, da igralci moškega spola tega seksizma ne vzamejo preveč resno, tako da nima večjih vplivov na njihovo podobo o ženskem spolu. Večino celo razveseljuje dejstvo, da je vedno več ženskih igralk in ne delajo razlik med njimi in moškimi igralci. Zaradi pogoste uporabe vzdevkov namesto osebnih imen mnogokrat niti ne vedo, katerega spola so soigralci. Nekateri celo menijo, da je prisoten nekakšen pozitiven seksizem proti ženskam, v smislu, da so tretirane privilegirano – pogosto namreč pridobijo podporo in pomoč moških soigralcev pri igranju igre, nekateri celo prilagodijo način izražanja. Precej zgovorno pa je tudi dejstvo, da je skoraj ves ženski del anketirancev na vprašanje, ali so kdaj doživele seksističen napad med igranjem MP-iger, odgovoril nikalno. Iz tega lahko sklepamo, da sami igralci MP-spletnih iger niso šovinistični seksisti, temveč ravno nasprotno. Seksizem je v računalniških igrah prisoten zgolj v tehnični podobi igre – v vizualni podobi (nekaterih) likov, v (nekaterih) vlogah in že v dejstvu, da obstajajo igre, ki so narejene 'posebej za ženske' ter so polne stereotipnih podob. Gamerji menijo, da je ta seksizem v igrah prisoten zaradi tega, ker ta sfera še zmeraj vključuje večinoma moško populacijo in temu se prilagaja tudi računalniška industrija.

S tem smo nekako prišli do konca analize pridobljenih rezultatov. Po sklopih smo se lotili analiziranja navad in lastnosti gamerjev ter gamerske subkulture, jih poskušali povezati z drugimi vsebinami in strniti v neko zaokroženo celoto. Sedaj pa sledijo sklepne ugotovitve, s katerimi bom potrdila ali ovrgla svoje hipoteze.

6 Sklep

Z analizo sekundarnih virov in rezultatov anketne raziskave, ki sem jo izvedla med slovensko gamersko skupino, sem prišla do spoznanj, ki mi bodo pomagala pri potrjevanju zastavljenih hipotez. Pridobljeni podatki so pokazali, da je med razlogi za igranje za večino gamerjev še zmeraj najpomembnejša zabava v smislu preganjanja dolgčasa. Kar polovica anketirancev je to lastnost označila kot zelo pomembno. Sproščanje stresa in reševanje izzivov sta bili označeni kot pomembni, medtem ko so bile ostale značilnosti ocenjene kot malo pomembne ali nepomembne. Iz tega lahko sklepamo, da gamerji igrajo igre večinoma za zabavo in preživljanje prostega časa, jih pa tudi uporabljajo kot sredstvo eskapizma. Kljub temu pa jih je na vprašanje, ali igrajo igre zaradi ustvarjanja nove identitete, večina sodelujočih odgovorila nikalno. Igralci se ne poslužujejo iger, ker bi želeli biti nekdo drug, temveč zaradi drugih razlogov, kot so zabava, druženje, sproščanje. Iz tega lahko sklepamo, da igralci večinoma ne čutijo neke navezanosti na samo igro, temveč bolj na izkušnjo, ki jo nudi določen tip igre. Igralci ne iščejo smisla svoje identitete v igrah ali likih in se ne izdajajo za nekoga drugega. Redki imajo najljubše like, pa še teh je več in variirajo od igre do igre. Med gamersko družbo so poznani po sposobnostih, ki jih kažejo v igrah, kar jim ustvari neko virtualno identiteto, a običajno ne v tolikšni meri, da bi vplivala na življenje v realnem svetu. Največ sprememb identitete so igralci začutili v smislu spola – da se fantje izdajajo za dekleta in obratno. Pri dekletih je glavni razlog za laž o spolu preprečitev šovinističnih ali seksističnih napadov oziroma vedenja s strani moških soigralcev. Kljub temu da se je seksizem v igrah zmanjšal, predvsem glede odnosov med moškimi in ženskimi igralci, še vedno ostaja gamerstvo v veliki meri domena moških. Pri moških, ki se izdajajo za dekleta, pa gre večinoma za šalo ali željo po pozornosti.

Pri vprašanju obsedenosti pa se pojavi več matric. Kot sem že omenila, je igranje računalniških iger proces, skozi katerega gre skoraj vsak gamer. Kljub temu da se računalniška industrija trudi dokazati napačnost izjav medijev in psihologov o možni odvisnosti od računalniških iger, je precej zgovorno dejstvo to, da igralci sami pri opisovanju lastnih gamerskih navad uporabljajo besedne zveze, kot so obsedenost, pretirano igranje, premalo spanca itd. Glede na opravljene raziskave lahko trdim, da računalniške spletne igre lahko povzročijo obsedenost v smislu, kot jo prezentira Young. Mnogi gamerji v določenem trenutku ne morejo prekiniti z igranjem določene igre in zapadejo v krog obsedenosti z nečim

v igri; lahko je to izboljšanje rezultata, pridobitev določenih artefaktov, dokončanje zgodbe (pri RPG) itd. Kot trdi Shutz, so igre namreč zgrajene na način, ki pritegne igralce, da jih igrajo, saj delujejo kot simulacije. Z inteligentnimi izzivi in sistemom nagrajevanja te silijo, da jih dokončaš. S tem ne trdim, da so igre same po sebi zasvojljive. Razlogi, ki vodijo v odvisnost, so povezani s karakternimi značilnostmi. Igralci, ki so šibkejši osebnosti, neambiciozni in s slabo samopodobo, bodo hitreje podlegli psihološkemu vplivu računalniških iger, saj jih bodo uporabljali kot izgovor oziroma sredstvo eskapizma. Ambiciozni igralci z močno osebnostjo pa ne bodo postali obsedeni z igro, v smislu zanemarjanja obveznosti ali degradacije osebnosti, saj se bodo hitro zavedli, kdaj so prestopili mejo obsedenosti.

Na tem mestu lahko torej zaključim, da moja prva glavna hipoteza, s katero trdim, da služijo računalniške spletne igre kot sredstvo sproščanja notranje napetosti, drži, vendar ne držijo vse podhipoteze. Igranje računalniških spletnih iger lahko preraste v obsedenost, vendar mora uporabnik imeti specifične karakterne lastnosti. Seveda pa je pomemben dejavnik pri tem tudi žanr igre. MP-igre so veliko bolj zasvojljive kot SP. Raziskave so obenem potrdile tudi precejšnjo prisotnost seksizma proti ženskam v računalniških igrah na splošno, na spletu pa pride še bolj do izraza zaradi omogočene komunikacije med ljudmi z različnimi ozadji in anonimnostjo, ki jo omogoča uporaba z vzdevkom. Kljub temu pa se večina moških uporabnikov strinja, da je povečana uporaba iger med žensko populacijo zelo pozitivna stvar. Zanimiv podatek je, da je med slovenskimi gamerji največja priljubljenost pripadla igram, ki predstavljajo miselne izzive, so enoigralske in imajo dobro zgodbo. Ta podatek potrjuje, da je gamerstvo v Sloveniji še zmeraj bolj sredstvo sproščanja kot eskapizma. Obenem pa je precej zgovorno tudi dejstvo, da sta med slovenskimi gamerji popularnost in socialna obveza do soigralcev med najmanj pomembnimi razlogi za igranje iger, kar pomeni, da mediji in družba v Sloveniji ne vplivajo na identitetne značilnosti igralcev. Upoštevajoč podatke lahko svojo hipotezo o ustvarjanju identitete do določene mere ovržem, saj velja za zelo ozek krog ljudi, pa še to v smislu zaščite ali kot določen del osebnosti. Glede na značilnosti gamerskih skupin v Sloveniji in po svetu lahko trdimo, da je gamerstvo postalo 'nova' subkultura. Po definiciji je za subkulture značilen svojstven življenjski stil in kultura oblačenja, ki je v nasprotju (ali vsaj delno) z dominantno kulturo in življenjskimi vzorci. Kot trdi Mike Blake, so subkulture poskusi razrešitve kolektivno izkušenih problemov, ki se porajajo iz protislovij v družbeni strukturi in ustvarjajo kolektivne identitete, iz katerih je mogoče doseči individualno

identiteto, ki ni določena z razredom, poklicem in izobrazbo. Problemov se lotevajo na kulturni – simbolni ravni ter delujejo kot kultura odpora (Debeljak in drugi 2006). Za subkulture je značilna lastna inovativna ideologija, način govorjenja in vedenja ter svojevrstne moralne vrednote. S tem izhodiščem lahko potrdim svojo drugo glavno hipotezo.

Iz besedila je razvidno, da so postale računalniške igre eden najpopularnejših načinov preživljanja prostega časa v sodobnem svetu. Internet je že nekaj deset let tarča znanstvenih raziskav, ki se trudijo dokazati negativen vpliv na človeško psiho. Spletne igre so možnost odvisnosti še povečale zaradi sprostivne note, možnosti spremembe identitete, pobega v svoj domišljjski svet in zaprtosti sistema. Računalniške igre so bile sicer popularne že v prejšnjem stoletju, vendar niso bile tako razširjene, saj so bile omejene na domače okolje. S prenosom iger na splet pa se je njihova lokalnost spremenila v globalnost. S tem se je odprlo več možnosti iskanja enakovrednega nasprotnika, spoznavanja sorodnih duš in s tem večje želje po izpopolnjevanju samega sebe. Spremenil pa se je tudi psihološki vidik samega igralca. Skozi zgodovino se je beseda *geek* uporabljala predvsem kot negativni predznak za nekoga, ki veliko časa preživi za računalniki. Dandanes je izraz *geek* v industriji interneta pozitiven predznak za posameznika, ki je v koraku s časom (Geeko 2013, 12. marec). Zaradi neprimernosti izraza, ki je nosil v sebi negativno konotacijo, se danes raje uporablja izraz *gamer*, saj pomeni samo osebo, ki igra računalniške ali video igre. Današnji igralci niso samo osebe, ki imajo pomanjkljive socialne kompetence, temveč tudi zelo uspešni in priljubljeni ljudje, starejši posamezniki in seveda ženske.

Gamerstvo kot specifičen način preživljanja prostega časa, z inovativnimi načini komunikacije, druženja, osmišljanja sveta, vrednot, osebnostnih potez ter skupne težnje po pobegu iz 'realnega' sveta, je idealen primer sodobne subkulture. Znotraj gamerske subkulture se ustvarjajo kolektivne identitete s skupnimi ideali, objekti čaščenja, političnimi prepričanji, a hkrati imajo te osebe tudi privatno življenje, individualno identiteto, ki ni povezana z igrami ali igranjem, temveč služi kot temelj delovanja v resničnem svetu s širšim krogom ljudi. Med primere kolektivnega čaščenja določenih skupnih idealov lahko uvrstimo skoraj pobožno čaščenje in idealiziranje nekaterih 'geekovskih' serij, kot so Big Bang Theory, saga Star Wars in Star Track (med tema skupinama so običajno velika trenja o tem, katera serija je boljša), Dragon Ball itd. Popularni so tudi modni dodatki, ki nosijo gamersko konotacijo, kot so nakit, majice z napisi ali celo zelo prepričljive replike kostumov iz iger. Na Kitajskem se gamerji in podporniki gamerske subkulture radi preoblačijo v kostume oziroma *cosplaye*, tudi kadar ni

festivalov. Cosplay je okrajšava za 'costume play' in je tip vizualne umetnosti, ko si ljudje oblečejo kostume z namenom prezentacije in identifikacije s svojim najljubšim, specifičnim fiktivnim bitjem ali idejo. Izraz *cosplay* se uporablja za kakršne koli oblike maskiranja ali preoblačenja v druge osebe, like, karakterje, ki se ne odvijajo na profesionalnih odrih in ki niso v povezavi s kulturnim izročilom (Wikipedia 2014a, 14. april). Tudi popularne risanke so narejene po modelu in vizualnosti likov v računalniških igrah in pogosto celo dobijo svojo različico videoiger.

Prvo mesto med žanri je pripadlo strateškim igram, kjer morajo igralci zelo dobro poznati vsa pravila igre, saj jim prav to poznavanje 'pravil in zakonov' omogoči večkratne zmage, tudi z iskanjem lukenj v sistemu. Igralci v ekipi se borijo proti nasprotni ekipi, kjer morajo na najboljši način premagati nasprotno ekipo, hkrati pa paziti na soigralce, jih braniti, jim pomagati itd. Na tak način zmagajo in pridobijo prej omenjene točke. Gre za dobro simulacijo vojnih situacij, tako da se zastavi vprašanje, ali se mogoče za vsem tem skriva kakšen načrt za upor. Glede na izpopolnjenost likov, bojnih situacij in orožja bi lahko rekli, da gre za dober način urjenja bodočih vojščakov. Te igre definitivno spodbujajo k urjenju posameznikovega strateškega načrtovanja in logičnega razmišljanja ter v nekaterih primerih tudi nasilnost. Pri tem jih podpihujejo tudi vgrajeni glasovi napovedovalcev in komentatorjev, ki s svojimi bojnimi komentarji poskušajo usmerjati in vplivati na igralčevo psiho. Vse te podrobnosti in vse večja priljubljenost strateških bojnih iger, ki vključujejo tako miselne uganke kot občutke napetosti pred uspehom oziroma neuspehom, bi lahko na dolgi rok vodile k uporabi družbe. Če pa ne direktno s podpihovanjem igralcev, pa bi vsaj poskrbele za izjemno dobro organizacijo. Vendar je to zgolj ugibanje in razmišljanje, ki se mi je porodilo ob pisanju tega diplomskega dela. Morda je v tem kanček resnice in temne vizije, morda pa ne. Trenutna moja ugotovitev je, da so danes računalniške spletne igre eden izmed najbolj priljubljenih načinov preživljanja prostega časa, ko se ljudje sprostijo, odmislijo službo, študij in druge obveznosti ter si vzamejo čas zase. Tehnološki in družbeni razvoj sta omogočila dostopnost interneta skoraj povsod, kar je povečalo uporabo interneta tudi v zasebni sferi. Dandanes živimo v družbi, ki je ideološko zelo raznolika, a hkrati prazna, saj ljudje ne verjamemo več v nič. Sredi demistificirane družbe so si ljudje ustvarili nov svet, virtualen svet v kiber prostoru, umetno ustvarjenem s pomočjo interneta in tehnologije. Ljudje postajamo vse bolj odvisni od tehnologije in se počasi spreminjamo v kiborge, zato ni nič čudnega, da se je ena izmed sodobnih subkultur razvila prav iz uporabe tehnologije. Gamerstvo kot subkultura je tako

produkt sodobne digitalizirane družbe, subkultura, ki se je razvila znotraj kiber prostora kot oblika kulturnega odpora proti demistificirani in digitalizirani družbi ter opozarja na ekološko problematiko ter problematiko izgubljanja človeškosti v sodobnem tehnologiziranem svetu.

7 Seznam opomb

1 S tem mislim vse družbene institucije in artefakte, ki so skupni vsem članom družbe in obstajajo ter veljajo za vse, ne glede na to, ali člani družbe to želijo (se z njimi strinjajo) ali ne.

2 pr. a. Hearth of Gameness

3 Popularna kultura je razumljena kot kritična točka (mesto) združitve družbene cirkulacije in kontestacije dominantnih ideologij (Dovey, Kennedy 2006).

8 Literatura

1. Bandura, Albert. 2001. Social Cognitive Theory of Mass Communication. *Mediapsychology* 3. Dostopno prek: <http://www.libvolume7.xyz/psychology/bsc/semester3/socialbehavior/socialcognition/socialcognitionnotes2.pdf> (20. julij, 2015).
2. Bandura, Albert in Kay Bussey. 2004. On Broadening the Cognitive, Motivational, and Sociostructural Scope of Theorizing About Gender Development and Functioning: Comment on Martin, Ruble, and Szkrybalo (2002). *Psychological Bulletin* 130 (5). Dostopno prek: <http://web.stanford.edu/dept/psychology/bandura/pajares/Bandura2004PB.pdf> (20. julij 2015).
3. Brezavšček, Laura. 2010. *Vpliv psihološkega stanja ter motivov uporabe interneta na internetno zasvojenost*. Diplomsko delo. Ljubljana: FDV.
4. Brežan, Primož. 2006. *Računalniške igre kot ekspertni sistemi*. Diplomsko delo. Ljubljana: FDV.

5. Carbone, Marco Benoit. 2014. *Introduction: games and subcultural theory*. Dostopno prek: https://www.academia.edu/7579123/Introduction_games_and_subcultural_theory (23. julij 2015).
6. Chrisler, Joan C. in Donald R. McCreary. 2010. ***Handbook of Gender Research in Psychology*** 2. New York: Springer Science + Bussiness Media. LLC. Dostopno prek: GoogleBooks (18. julij 2015).
7. Connell, Raewyn. 1987. *Gender and power : society, the person and sexual politics*. Stanford : Stanford University Press.
8. Debeljak, Aleš, Peter Sanković, Gregor Tomc in Mitja Velikonja, ur. 2002. *Cooltura - uvod v kulturne študije*. Ljubljana: Študentska založba.
9. Dill, Karen E. in Kathryn P. Thill. 2007. Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. *Springer*, 17. oktober. Dostopno prek: <https://www.psychologytoday.com/files/attachments/30298/dill-thill-2007.pdf> (20. julij 2015).
10. Dovey, John in Helen W. Kennedy. 2006. *Game culture: computer games as new media*. Berkshire: Open University Press.
11. Dunlop, Monica. 2013. The role of young women in gaming subculture. *Snapshot* 1 (2). Dostopno prek: <http://www.the-looking-glass.net/index.php/cca/article/view/YiSDunlop/Dunlop%20html> (12. julij 2015).
12. Escapism Fuels Video Game Addiction, Researchers Say [Video]. *Nature World News*, 24. september. Dostopno prek: <http://www.natureworldnews.com/articles/4132/20130924/escapism-fuels-video-game-addiction-researchers.html> (21. julij 2015).
13. Gaurdiosi, John. 2012. Riot Games' League Of Legends Officially Becomes Most Played PC Game In The World. *Forbes*, 11. julij. Dostopno prek: <http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/11/riot-games-league-of-legends-officially-becomes-most-played-pc-game-in-the-world/> (16. maj 2014).
14. Geeko. 2013. *Kdo je geek?*. Dostopno prek: <http://www.geeko.si> (12. marec 2013).

15. Gilly, Mary C. in Hope Schau Jensen. 2003. We Are What We Post? Self – Presentation in Personal Web Space. *Journal of Consumer Research* 30 (3). Dostopno prek: <http://www.jstor.org/stable/10.1086/378616> (11. julij 2015).
16. Hodgkinson, Paul in Wolfgang Deicke. 2007. ***Youth cultures: scenes, subcultures and tribes***. New York: Taylor & Francis Group, LLC. Dostopno prek: GoogleBooks (14. junij 2015).
17. *Joker*. 2015. Analizirano besedilo mesečnika (november 2014–maj 2015). Ljubljana: Alpress d. o. o.
18. Lanis, Kyra in Katherine Covell. 1995. Images of Women in Advertisements: Effect on Attitudes Related to Sexual Aggression. *Sex roles, A Journal of Research* 32 (9–10). Dostopno prek: <http://link.springer.com/article/10.1007%2FBF01544216> (25. julij 2015).
19. Mazzarella, Sharon R. 2005. ***Girl wide web: Girls, the Internet, and the Negotiation of Identity***. New York: Peter Lang Publishing, Inc. Dostopno prek: http://www.peterlang.com/download/extract/53961/extract_310549.pdf (25. julij 2015).
20. Mikula, Maja. 2003. Gender and Videogames: the Political Valency of Lara Croft. *Journal of Media & Cultural Studies* 17 (1). Dostopno prek: https://www.academia.edu/206038/Gender_and_Videogames_the_Political_Valency_of_Lara_Croft (22. julij 2015).
21. Nayar, Pramod K. 2010. *An introduction to new media and cybercultures*. West Sussex: John Wiley & Sons Ltd.
22. Shaw, Adrienne. 2010. What is video game culture? Cultural studies and game studies. *ResearchGate*, 23. januar. Dostopno prek: http://www.researchgate.net/publication/203007875_What_is_video_game_culture_cultural_studies_and_game_studies (17. maj 2015).
23. Stariha, Stanko. 2006. *Razlogi za igranje računalniških iger*. Diplomsko delo. Ljubljana: FDV.
24. Strehovec, Janez, Seta Knop, Suzana Koncut in Jaša Drnovšek, ur. 2003. *Teorije igre pri Johanu Huizingi, Rogerju Cailloisu in Eugenu Finku*. Ljubljana: Študentska založba.

25. Thomsen, Erik. 2002. *OLAP solutions : building multidimensional information systems*. New York: Willey.
26. Ward, Morgan K. in Susan M. Broniarczyk. 2011. It's Not Me, It's You: How Gift Giving Creates Giver Identity Threat as a Function of Social Closeness. *Journal of Consumer Research* 31 (11). Dostopno prek: <http://www.jstor.org/stable/10.1086/658166> (23. julij 2015).
27. Warmelink, Harald, Casper Harteveld in Igor Mayer. 2009. Press enter or escape to play. Deconstructing escapism in multiplayer gaming. *Breaking New Ground: Inovations in games, play, practice and theory*. Dostopno prek: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.04129.pdf> (01. avgust 2015).
28. White, Katherine, Jennifer J. Argo in Jaideep Sengupta. 2012. Dissociative versus Associative Responses to Social Identity Threat: The Role of Consumer Self-Construal. *Journal of Consumer Research* 39 (4). Dostopno prek: http://www.sauder.ubc.ca/Faculty/People/Faculty_Members/~media/486E21719A8E47DEB938F405FDD0B51F.aspx (23. julij 2015).
29. Wikipedia. 2014a. *Cosplay*. Dostopno prek: <http://en.wikipedia.org/wiki/Cosplay> (12. april 2014).
30. --- 2014b. *Igra*. Dostopno prek: <http://sl.wikipedia.org/wiki/Igra> (12. april 2014).
31. --- 2015c. *Cyber Games*. Dostopno prek: https://en.wikipedia.org/wiki/World_Cyber_Games (28. maj 2015).
32. Williams, J. Patrick, Sean Q. Hendricks in W. Keith Winkler. 2006. ***Gaming as a culture: essays on reality, identity and experience in fantasy games***. North Carolina: McFarland & Company inc. Dostopno prek: GoogleBooks (20. junij 2015).
33. WoW Radio. 2006. *Addicted to [Epix]: Exploring the Idea of MMO Addiction*. Phoenix: 2006. Dostopno prek: <https://www.youtube.com/watch?v=kNRWvabBRDc> (13. marec 2015).

PRILOGA A: Anketni vprašalnik – seznam vprašanj

1. Kako pogosto igraš računalniške spletne igre?
2. Koliko časa običajno igraš računalniške spletne igre?
3. Zakaj igraš računalniške spletne igre? (Možnih je več odgovorov.)
 - Za sprostitev od napornega dneva.
 - Zgolj za preganjanje dolgčasa.
 - Za kratek premor med dnevnimi ali službenimi opravili.
 - Da pozabim na svet okrog sebe in na svoje probleme .
 - Da sprostim jezo in napetost v sebi.
 - Ker so popularne.
 - Zaradi druženja s prijatelji in spoznavanja novih ljudi.
4. Katere igre najpogosteje igraš?
 - Single player (SP) - en igralec
 - Multi player (MP) - več igralcev
5. Kateri od glavnih žanrov ti je najljubši? (Za pomoč pri razumevanju značilnosti posameznih žanrov kliknite na spletno povezavo <https://dk.um.si/Dokument.php?id=5526>.)
 - pretepaške igre (fighting)
 - strelske igre (shooters)
 - različne večigralske igre (MP)
 - dirkaške igre (racing)
 - igranje vlog (role play)
 - simulacijske igre (simulators - npr. pilotiranje letala)
 - športne igre (sports - npr. FIFA)
 - strateške igre (strategy - npr. DOTA, WOW)
 - gradnja mest (building)

6. Kateri od splošnih žanrov ti je najbolj všeč? (Za razumevanje značilnosti splošnih žanrov klikni povezavo <https://dk.um.si/Dokument.php?id=5526>.)
- odrasle igre (adult)
 - arkadne igre (arcade)
 - pustolovske igre (adventure)
 - izobraževalne igre (educational)
 - labirintne igre (maze)
 - zvočne igre (sound)
 - družbeno-zabavne (party)
 - platforme in skakalščine (platform - npr. SUPER MARIO)
 - ugankarske igre (puzzle)
 - skrivalnice (stealth)
 - preživetvene grozljivke (survival horrors)
 - tradicionalne igre (traditional)
 - boj z vozili (vehicle combat)
7. Ali v katerem/katerih žanru/žanrih še posebej uživaš in zakaj? (Napiši lastno mnenje.)
8. Kaj te pri teh igrah najbolj privlači (videz, arhitektura, izzivi, namen igre, zgodba, liki, druženje...)?
9. Kako dolgo že igraš računalniške spletne igre?
10. Ali kdaj zaradi igranja računalniških spletnih iger ne opraviš zadanih opravil?
- DA
 - NE
11. Ali si imel/a kdaj probleme (s starši, v šoli, v službi, s partnerko/jem...) zaradi pretiranega igranja spletnih iger? Če da, kakšne? (Na kratko opiši.)
12. Si imel/a kdaj v realnosti probleme zaradi kršenja družbenih zakonov?
- Ja, večkrat zaradi nasilnega vedenja.
 - Ja, večkrat zaradi manjših prekrškov kot je npr. prehitra vožnja.
 - Ne, nikoli, ne kršim zakonov.

13. Ali imaš v igrah, ki jih igraš, svoj najljubši lik (več likov) ali naključno izbiraš?
- Imam najljubše like.
 - Naključno menjavam glede na njihove sposobnosti.
 - Odvisno od igre.
14. Ali se v spletnih igrah izdajaš za nekaj/nekoga, kar nisi?
- DA
 - NE
 - POGOSTO
15. Pogosto menjaš ljudi, s katerimi sodeluješ pri igranju večigralskih spletnih iger, ali ohranjaš konstantno ekipo?
- Vedno igram z drugimi ljudmi.
 - Ohranjam konstantno ekipo soigralcev.
16. Poznaš v živo ljudi iz ekipe, s katero igraš?
- DA
 - NE
17. Imaš več prijateljev na spletu kot v v živo?
- DA
 - NE
18. Ali prijateljem iz ekipe zaupaš svoje osebne stvari?
- DA, saj jim popolnoma zaupam.
 - DA, vendar sem previden/a.
 - NE, še zmeraj so tujci, ki jih poznam le preko spleta.
19. Ali igraš večigralske spletne igre tudi s tuje govorečimi ljudmi ali zgolj z enako govorečimi?
- Tudi s tuje govorečimi ljudmi.
 - Ne, zgolj z enako govorečimi ljudmi.
 - V ekipi z enako govorečimi, za nasprotnike mi je pa vseeno.

20. Ali se kdaj počutiš prisiljenega/no v igranje iger zaradi lojalnosti do soigralcev?

- DA
- NE

21. Prosim, če oceniš pomembnost naštetih razlogov za igranje spletnih iger, ki velja zate.

	Nepomembno	Malo pomembno	Pomembno	Precej pomembno	Zelo pomembno
Sproščanje stresa iz vsakdanjega življenja. -					
Iskanje in ustvarjanje nove identitete -					
Iskanje novih prijateljev -					
Ohranjanje lojalnosti in obveze do prijateljev -					
Premagovanje izzivov in nabiranje točk -					
Želja po pobegu iz realnega sveta -					
Zabava -					
Občutek popularnosti in sledenje družbenim trendom -					

22. Ali bereš kakšne revije za gamerje ali članke? Če da, katere? (Naštej in na kratko opiši.)

23. Pogosto kupuješ online spletne igre in druge pripomočke za igranje?

- DA
- NE

24. Imaš svoj steam account (spletni račun za kupovanje spletnih iger)?

- DA
- DA in ne samo enega.
- NE

25. Ali si kdaj prodal ali kupil svoj steam account od drugega igralca?

- DA, prodal.
- DA kupil od drugega igralca.
- NE, nič od naštetega.

26. SAMO ZA MOŠKE: Kaj meniš o ženskih igralkah?

27. SAMO ZA ŽENSKE: Ali si kdaj med igranjem večigralskih spletnih iger doživela seksistični ali šovinistični napad drugih igralcev zaradi svojega spola? Če da, opiši.

28. ZA VSE: Se ti zdi, da je znotraj gamerskih krogov in v igrah veliko seksizma proti ženskam? (Napiši lastno mnenje.)

29. Stopnja izobrazbe:

Spol:

- Moški.
- Ženski.

V katero starostno skupino spadate?

- do 20 let
- 21 - 40 let
- 41 - 60 let
- 61 let ali več